DARK HORSE COMICS

#0

LUCAS BOOKS

ОСТРАНДЕР
ДУУРСИМА

STAR WARS

ЗАРЯ ДЖЕДАЕВ

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО НОВОЙ ЭРЕ

STAR WARS

STAR WARS

ЗАРЯ ДЖЕДАЕВ

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО НОВОЙ ЭРЕ

STAR WARS

ТЕКСТ
ДЖОН ОСТРАНДЕР

РИСУНОК
ДЖЕН ДУУРСИМА

ОБЛОЖКА
РУДОЛЬФО МИЛЬЯРИ

ПЕРЕВОД И ВЕРСТКА
МИНЬ

РЕДАКЦИЯ
BASILEWS

Эра легенд. Время, когда еще не была открыта возможность гиперпространственных путешествий, Старой Республики еще не существовало, а философии джедаев и ситов еще не сформировались.

Это история о великой и легендарной цивилизации, созданной и взращенной невообразимо древними и столь же непостижимыми силами, и о ее конфликте с империей, которая зиждется на тьме и разрушении.

Это рассказ об истинных истоках Орденов джедаев и ситов… о заре джедаев.

ДОРЕСПУБЛИКАНСКАЯ ЭРА
(36.000 - 25.000 ДБЯ)

Эти древние времена затеряны в летописях истории. Времена, когда великая Республика еще не объединила галактику, а первые джедаи еще не встали на защиту мира и справедливости. В эту эпоху господствуют загадочные нечеловеческие цивилизации невообразимой мощи.

События этой истории разворачиваются приблизительно за 36453 года до битвы при Явине.

ЗАРЯ ДЖЕДАЕВ | ЗАРЯ ДЖЕДАЕВ | ЗАРЯ ДЖЕДАЕВ | ЗАРЯ ДЖЕДАЕВ | ЗАРЯ ДЖЕДАЕВ | ЗАРЯ ДЖЕДАЕВ | ЗАРЯ ДЖЕДАЕВ

ОФОРМЛЕНИЕ СТИВЕН РАЙКЕРТ ПОМОЩНИК РЕДАКТОРА ФРЕДДИ ЛИНС РЕДАКТОР РЭНДИ СТРЭДЛИ ИЗДАТЕЛЬ МАЙК РИЧАРДСОН ОТДЕЛЬНАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ ДЖЕННИФЕР ХЕДДЛ, ЛИЛАНДУ ЧИ, ТРОЮ ОЛДЕРСУ, КЭРОЛ РЁДЕР, ДЖЕН МУРХЕД И ДЭВИДУ АНДЕРМАНУ ИЗ LUCAS LICENSING.

КОМАНДА ЛОКАЛИЗАТОРОВ БЛАГОДАРИТ QUELLER'А И ILAN'А THORN'А ЗА ПОМОЩЬ В СОЗДАНИИ ТИТРОВ.

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ: ЗАРЯ ДЖЕДАЕВ #0, Февраль 2012. Перевод на русский – Февраль 2012. Published by Dark Horse Comics, Inc., 10956 SE Main Street, Milwaukie, OR 97222. Star Wars © 2012 Lucasfilm Ltd. & ™. All rights reserved. Used under authorization. Text and illustrations for Star Wars are ©2012 Lucasfilm Ltd. Dark Horse Comics® and the Dark Horse logo are tredemarks of Dark Horse Comics, Inc., registered in various categories and countries. All rights reserved. No portion of this publication may be reproduced or transmitted, in any form or by any means, without the express written permission of Dark Horse Comics, Inc. Names, characters, places, and incidents featured in this publication either are the product of the author's imagination or are used fictiously. Any resemblance to actual persons (living or dead), events, institutions, or locales, without satiric intent, is concidental. Printed by Cadmus Communications, Easton, PA, U.S.A.

ТО ЙОР

За 36000 лет до битвы при Явине и уничтожения первой "Звезды Смерти" восемь древних кораблей-пирамид – То Йоров – путешествовали по галактике, собирая тех, в ком велика Сила.

Воинов, ученых, философов, жрецов и изобретателей с самых разных планет свезли на планету Тайтон, что в Глубоком Ядре. Прибыв к Тайтону, корабли вышли на орбиту девятого, самого большого То Йора, и через некоторое время разошлись в разные части планеты. Чувствительные к Силе существа самых разных рас, которые поселились на Тайтоне, стали называться тайтонцами.

ГЛУБОКОЕ ЯДРО

В галактическом центре, в регионе поперечником семь тысяч световых лет, вокруг массивной черной дыры вращаются самые старые звезды галактики. Тяготение черной дыры и звезд, расположенных близко друг к другу, искажает пространство и время, нарушая гиперпространственные пути и делая гиперпространственные перелеты сложными и опасными.

ТАЙТОН

В эту эпоху Тайтон — дикий и неизученный мир, насыщенный Силой. Планета неописуемо красива, но может быть суровой и опасной. Ее небеса разрывают естественные Силовые ураганы, а леса полны странных существ.

ВАЖНЫЕ МЕСТА НА ТАЙТОНЕ

УЩЕЛЬЕ

Внушительный разлом земли, раскинувшийся на много километров в ширину и глубину. В этом огромном каньоне извергаются вулканы и происходят землетрясения, а в здешнем ландшафте доминируют зазубренные утесы и опасные зыбучие пески. Это дикий край, лежащий вдали от городов. Многие дже'дайи приходят в это труднодоступное и непроходимое место, чтобы отточить навыки выживания.

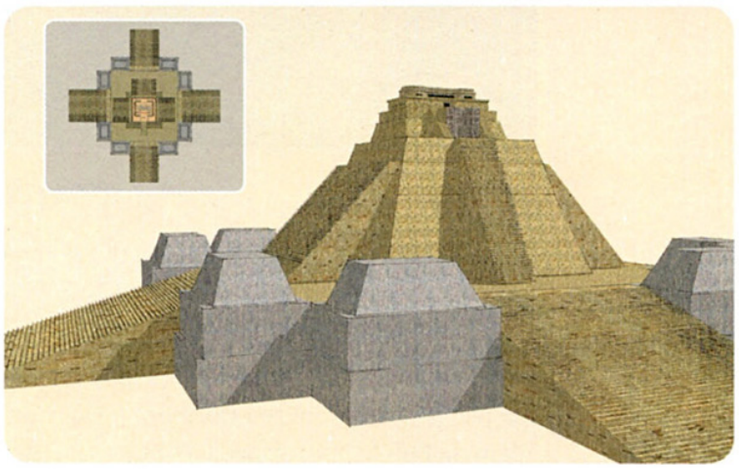
В Ущелье находится Бездна Ру — загадочное место, где живут единственные в своем роде порождения пропасти. Здесь дже'дайи находят существ для опытов ученых из Энил Кеша.

СТАРЫЙ ГОРОД

Когда тайтонцы нашли Старый Город, он уже был заброшен. Легенды гласят, что там есть исправный гиперпортал, но его так и не нашли.

ПУСТЫНЯ БЕЗМОЛВИЯ

Любой звук в этом месте исчезает благодаря каким-то еще не изученным свойствам песка. Скальная порода, на которой лежит песок, изолирует от этого эффекта расположенные ниже пещеры.



ПЛАН СТАРОГО ГОРОДА, СДЕЛАННЫЙ ДЖЕ'ДАЙИ-МАСТЕРОМ ДЖЕЙКОМ ФЕННОМ

ДЖЕ'ДАЙИ-СЛЕДОПЫТ ХОУК РЁ

ДЖЕ'ДАЙИ

Тайтонцы, которые живут на самом Тайтоне и занимаются изучением Силы, принадлежат к Ордену дже'дайи. Все дже'дайи — тайтонцы, но не все потомки тайтонцев — дже'дайи.

Слово "дже'дайи" происходит от двух слов древних даи-бенду — "дже" (мистический), "дайи" (центр) — и означает, что дже'дайи занимаются изучением равновесия таинственной энергии, которую они называют Силой.

Существует пять званий дже'дайи: падаван, странник, следопыт, мастер и мастер храма.

ДЖЕ'ДАЙИ-СЛЕДОПЫТ РОРИ ФЕНН

Кодекс Дже'дайи

Как и позднейшие джедаи и ситы, дже'дайи составили собственный кодекс:

Нет невежества – есть знание.

Нет страха – есть могущество.

Я – сердце Силы.

Я – путеводный огонь света.

Я – таинство тьмы.

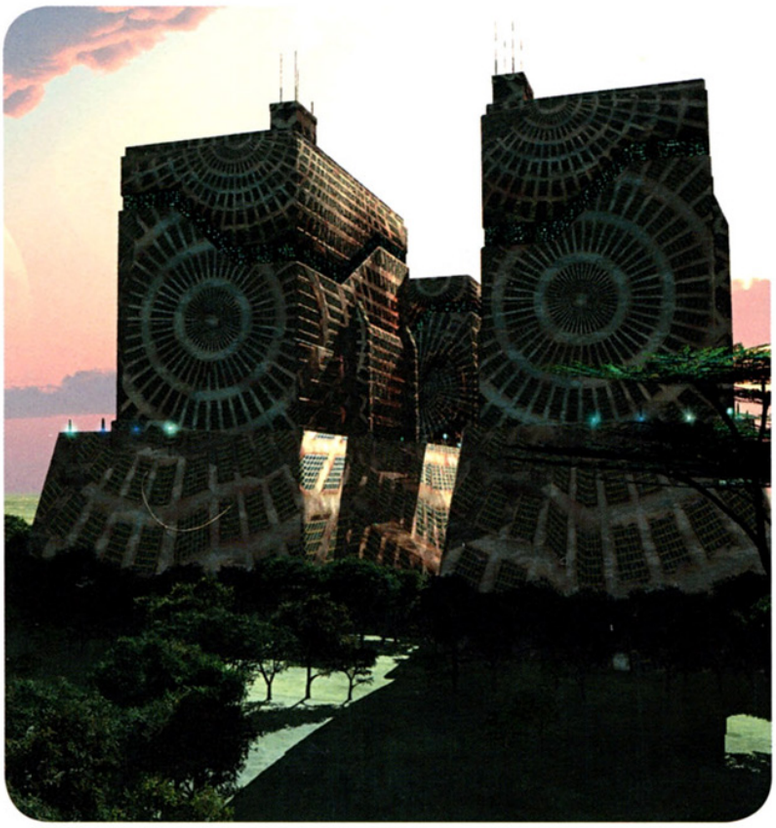
В равновесии с Хаосом и Гармонией –

бессмертный в Силе.

ИСТРЕБИТЕЛЬ ТИПА "ОХОТНИК" ХОУКА РЁ

ХРАМЫ ДЖЕ'ДАЙИ

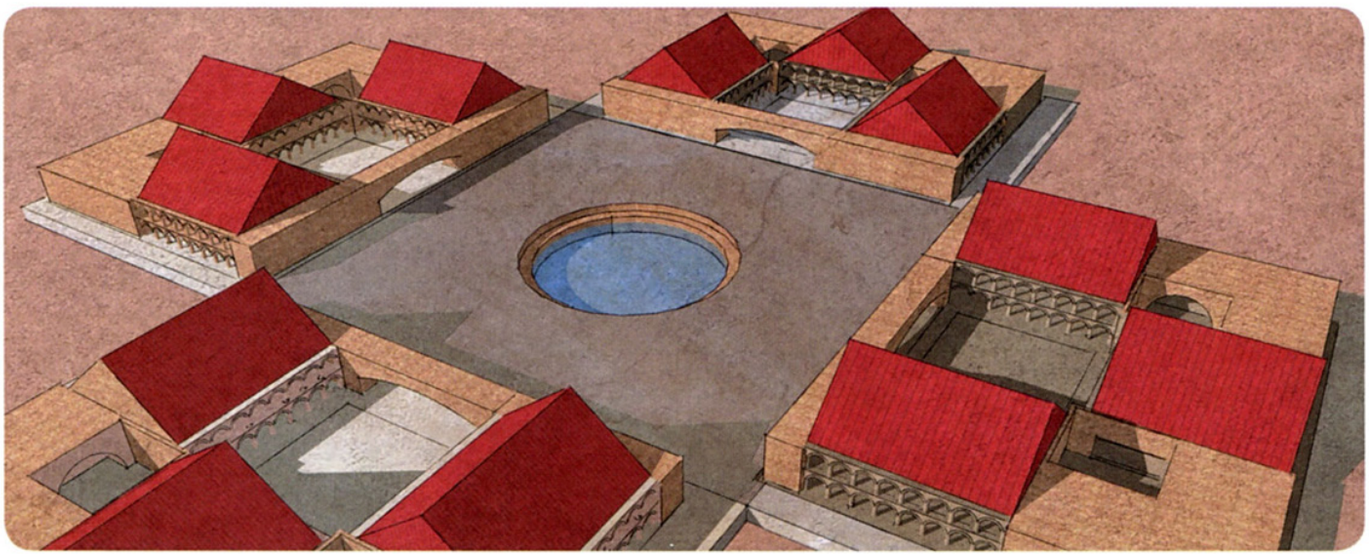
Рядом со всеми То Йорами были возведены храмы, каждый из которых специализируется на определенном аспекте изучения Силы. Дже'дайи может начать подготовку в любом из них, однако, получив звание странника, должен посетить остальные и пройти обучение в каждом.



КАЛЕТ — ХРАМ ЗНАНИЙ

В Калете, расположенном над средоточием Силы, дже'дайи собираются для обсуждения важных вопросов. Здесь принимаются решения и выносятся вердикты от имени всего Ордена дже'дайи.

КОРА РЁ, МАСТЕР ХРАМА КАЛЕТ



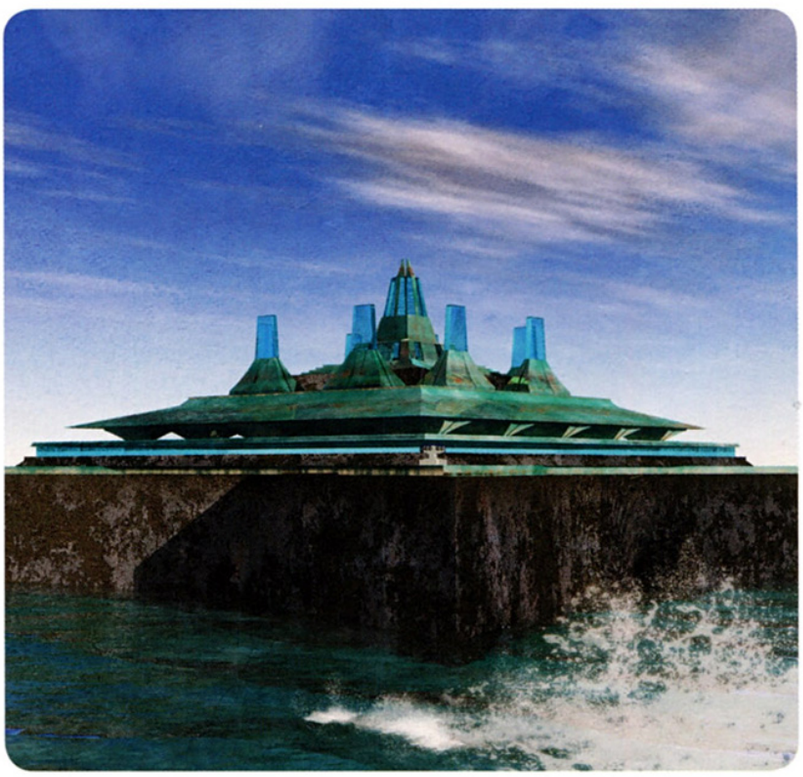
БОДХИ — ХРАМ ИСКУССТВА

Бодхи расположен на зеленой равнине вблизи живописного леса. Здесь ученики и мастера изучают Силу в ее проявлениях через искусство — литературу, каллиграфию, танец, рисование, скульптуру, кулинарию, музыку и театр. Мастер храма Бодхи — Джейк Фенн.

ЭНИЛ КЕШ — ХРАМ НАУКИ

В этом Храме дже'дайи-ученые занимаются наукой и алхимией. Особое внимание здесь уделяют разработке теории, однако часто достигают и практических результатов, порой совершенно неожиданных. Энил Кеш расположен над Пропастью — ущельем такой глубины, что никому еще не удавалось добраться до его дна. Что-то в Пропасти нарушает чувства дже'дайи: чем сильнее дже'дайи и чем глубже он спускается, тем сильнее воздействие. Пытаясь разгадать тайны Пропасти, некоторые дже'дайи сошли с ума. Для ученых Энил Кеша Пропасть олицетворяет Силу во всей ее загадочности, и они не прекращают попыток проникнуть в ее глубины с помощью науки и Силы.

ЦЮАНЬ-ЯН — МАСТЕР ХРАМА ЭНИЛ КЕШ

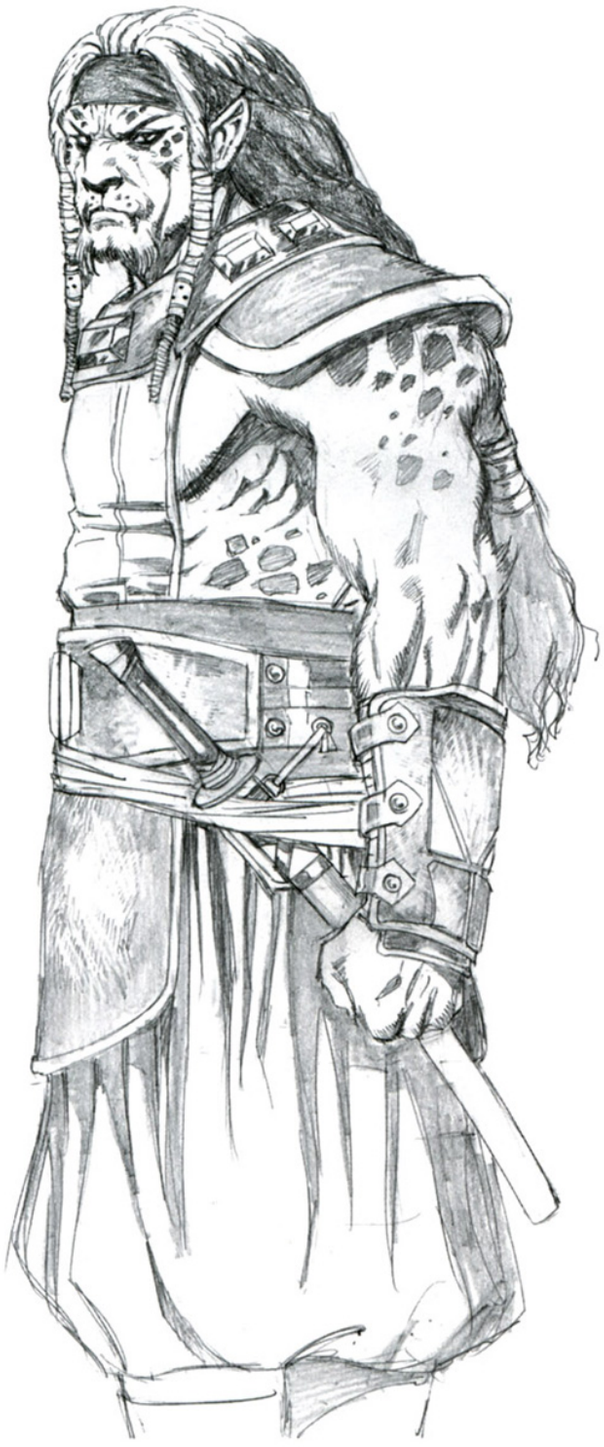


МАХАРА КЕШ — ХРАМ ЦЕЛИТЕЛЬСТВА

Махара Кеш расположен в Глубоком океане и частично находится под водой. Здесь специализируются на искусстве целительства — как при помощи Силы, так и без нее. Во время войны с Тиранкой в храме установили лазерные орудия. Мастерами храма является чета селкатов — Наро и Калле.

ВУР ТЕПЕ — КУЗНИЦА

Этот храм стоит на действующем вулкане. Его внутренний купол возведен прямо над морем лавы, тепловая энергия которой используется для питания Храма. В Вур Тепе основное внимание уделяется практическому применению и физическим проявлениям Силы. Существует поговорка: "Энил Кеш придумает — Вур Тепе создаст".



Тем Мэдог — мастер храма Вур Тепе. Этот дже'дайи расы катар — превосходный оружейник. Среди дже'дайи его мастерство в создании клинков неоспоримо. Говорят, что меч Мэдога невозможно сломать.

Ток Рат — дже'дайи-мастер и дед Сек'носа. В юности Ток был могущественным в Силе воином. В нынешнем почтенном возрасте он обладает мастерством и мудростью, которые приходят только с годами. Этот дже'дайи пережил такие приключения, о которых Сек'нос может только мечтать.

ЦИГУН КЕШ — ХРАМ ПОСТИЖЕНИЯ СИЛЫ

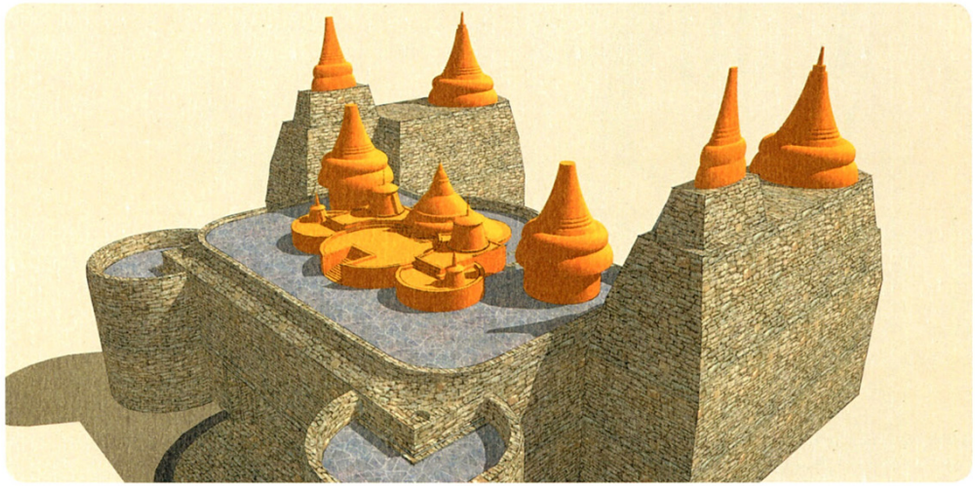
Этот храм расположен в пустыне Безмолвия, где тишина помогает дже'дайи совершенствовать навыки психического и сенсорного использования Силы.

Мастер храма Цигун Кеш — чистокровная женщина-сит Мьярта Сек, целительница, выученная в Махара Кеш. Она — строгий и мудрый матриарх клана Сек. Всему, что ей известно о лечении с помощью Силы, она научила своего внука — Сек'носа Рата.

Предки Мьярты сошли на Тайтон с То Йора за тысячи лет до того, как их родную планету Коррибан завоевали темные повелители, назвавшие именем ситов свой Орден.

СТАВ КЕШ — ХРАМ БОЕВЫХ ИСКУССТВ

В этом месте дже'дайи изучают боевые искусства и оттачивают свои навыки, а также упражняются в физических техниках Силы, таких как энергичная форма Алчака. Последнюю, как шутят некоторые дже'дайи, придумали специально для того, чтобы не замерзнуть в Став Кеше. Здесь также учат владеть оружием, поскольку Став Кеш тесно взаимодействует с Вур Тепе, испытывая новые образцы. Мастер храма Став Кеш — даи-бенду Ла-Ми. Помогает ему мастер Тейв, ногри.

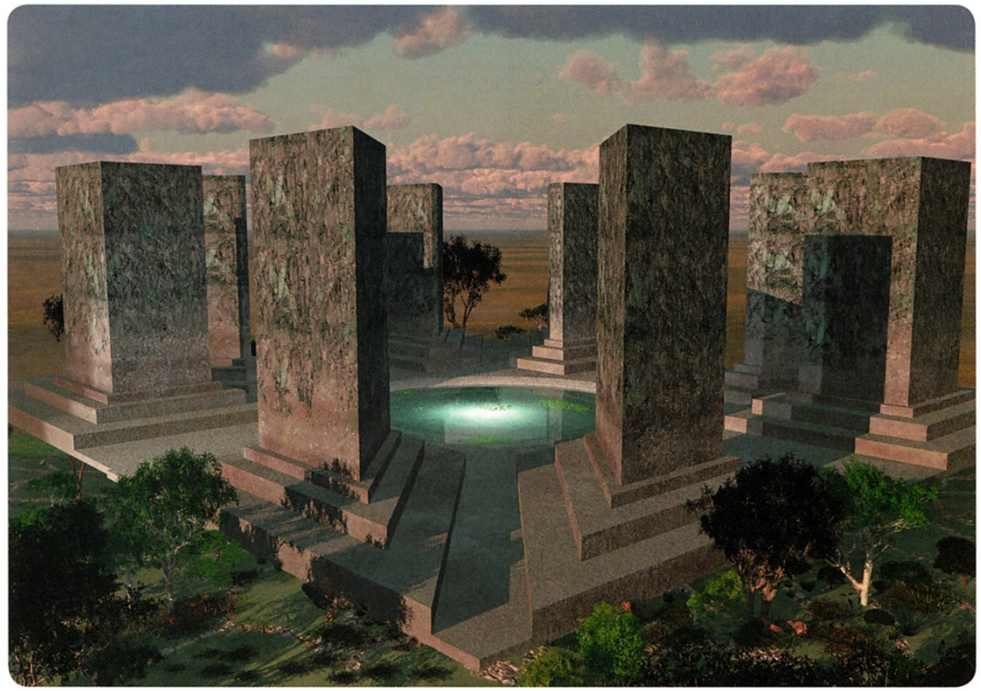


ПАДАВАН КЕШ — АКАДЕМИЯ ДЖЕ'ДАЙИ

В этом храме живут и обучаются самые юные из чувствующих Силу. Они находятся здесь до тех пор, пока не станут падаванами дже'дайи-мастеров. Мастер храма Падаван Кеш – вуки Рур.

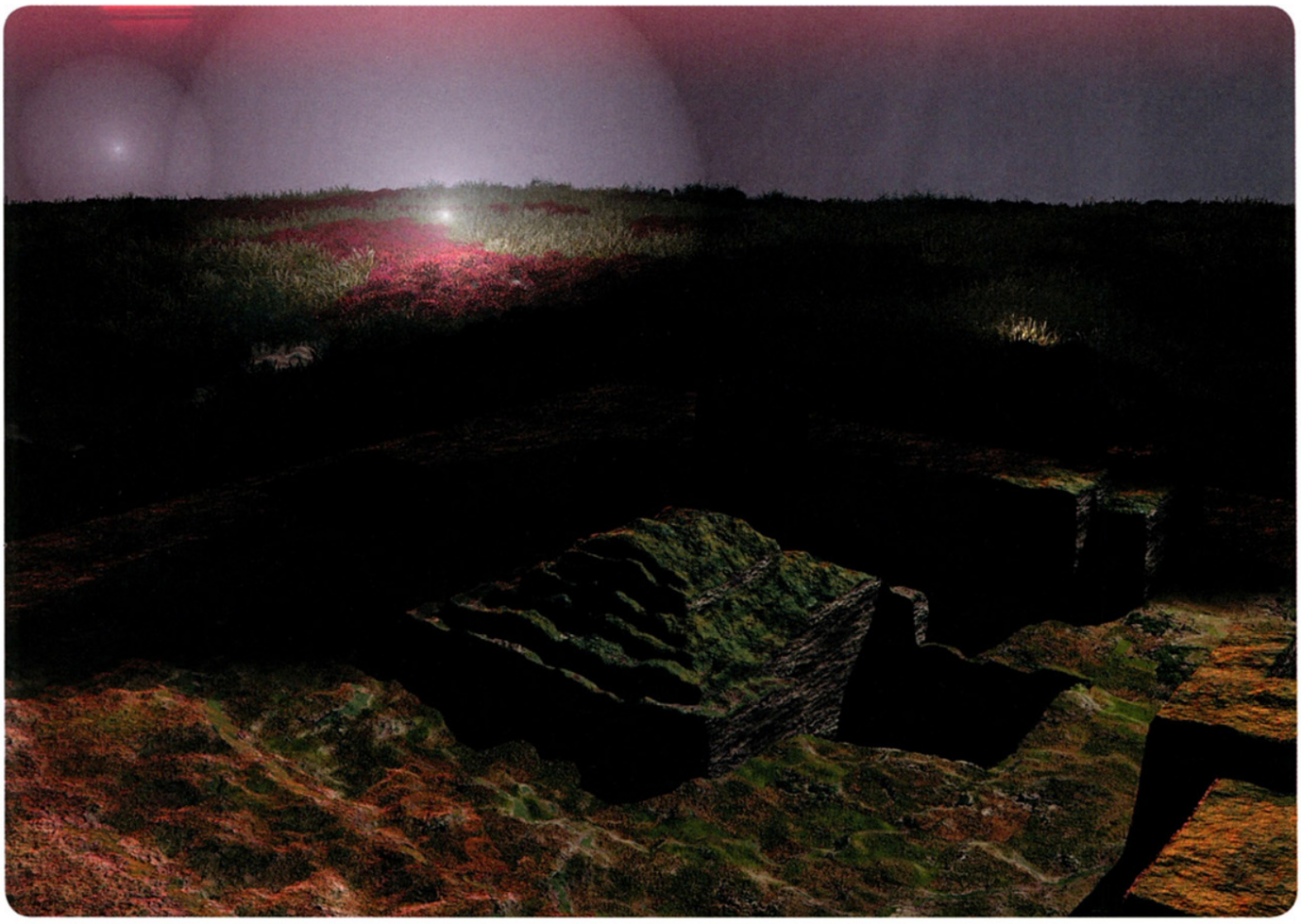
АКАР КЕШ — ХРАМ РАВНОВЕСИЯ

Над высоким горным шпилем парит самый большой корабль-пирамида – То Йор Тайтона. Храм под открытым небом, расположенный на вершине горы, используется как место для самосозерцания. Здесь постигают равновесие между светлой и темной сторонами Силы. Мастер храма — Кету — считается одним из самых опытных дже'дайи-мастеров.



АШЛА И БОГАН

Светлая Ашла и темный Боган — две луны Тайтона. Наблюдая за этими небесными телами, древние тайтонцы и пришли к понятию равновесия. Равновесие Силы — важнейший принцип Ордена дже'дайи. Если дже'дайи слишком далеко заходит во тьму или в свет, он считается потерявшим равновесие. Тех, кто слишком сильно отклонился к свету, отправляют на Ашлу созерцать Боган. Тех, кто зашел слишком далеко во тьму, отправляют на Боган, где они медитируют перед Ашлой, пока не отыщут обратно путь к равновесию... Если смогут.

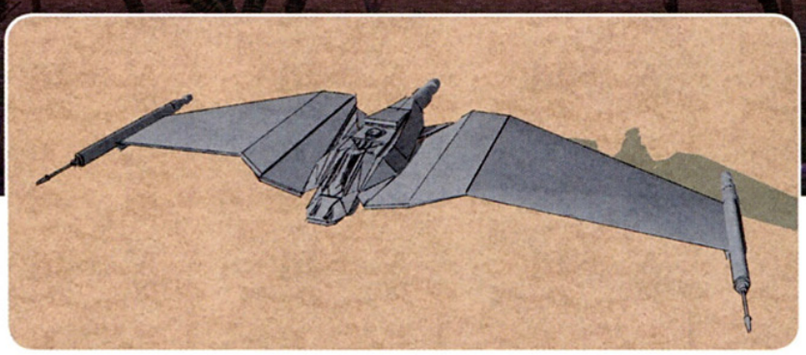


Дейген Лок известен как "узник Богана". Лок — один из тех дже'дайи, которые не устояли перед искушением заглянуть в глубины Пропасти. От увиденного Лок повредился рассудком. Сможет ли он когда-нибудь покинуть Боган, неизвестно.

ГЛУБОКОЕ ЯДРО

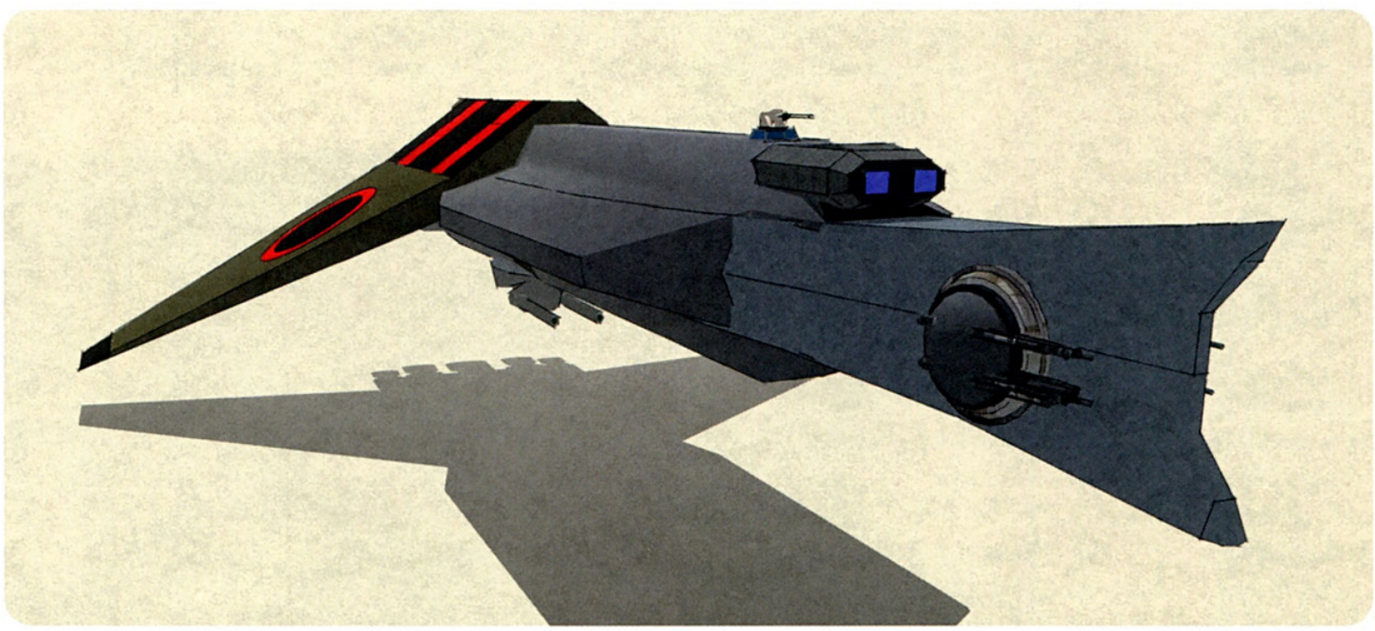
"ГОНИТЕЛЬ ОБЛАКОВ"

Один из многих кораблей легче воздуха, используемых на Тайтоне и в Колониях.



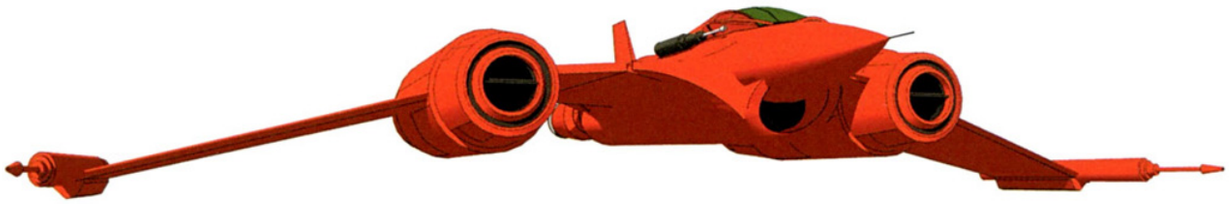
ГЛАЙДЕР "ПТЕРОН"

Тайтонский атмосферный истребитель ближнего действия.



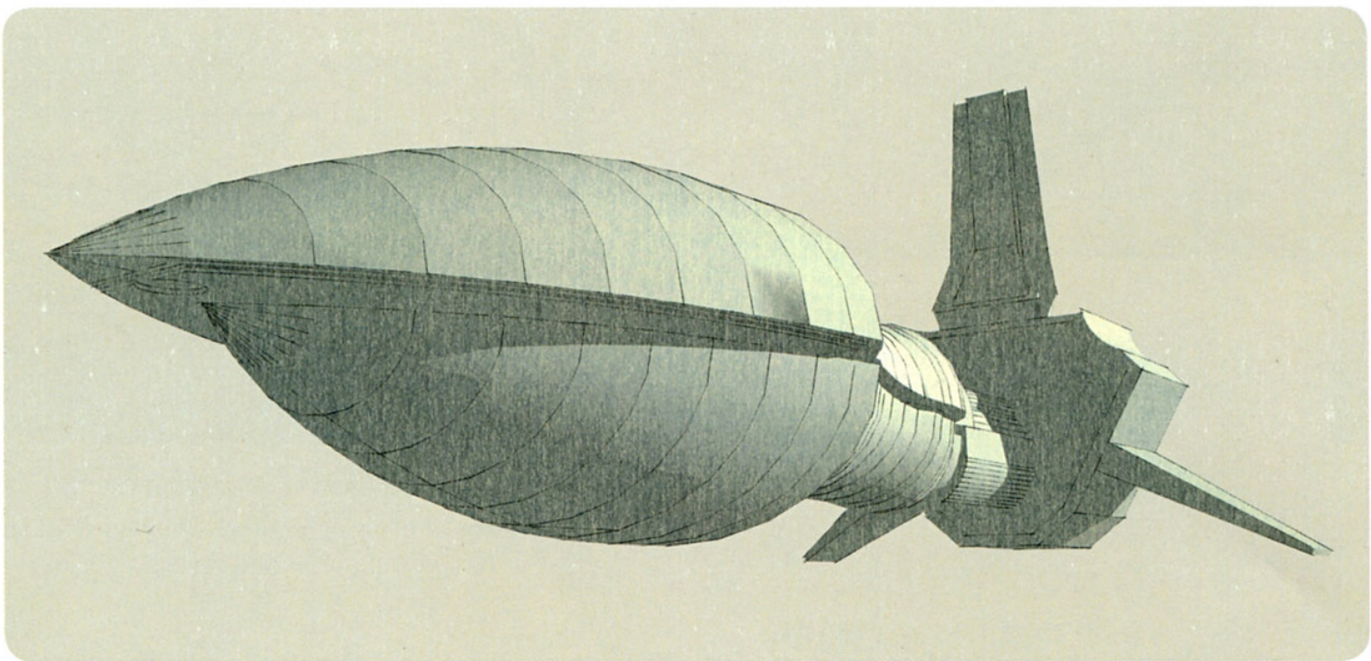
КРЕЙСЕР ДЖЕ'ДАЙИ ТИПА "МИРОТВОРЕЦ"

Используется дже'дайи для путешествий, включая дипломатические поездки и экстренные вмешательства. "Миротворец" предназначен для быстрых (хотя и с досветовой скоростью) межпланетных перелетов в системе Тайтон. Крейсер вооружен лазерными пушками для защиты от нападения или на случай, если возникнет необходимость в агрессивных переговорах.



ИСТРЕБИТЕЛЬ ДЖЕ'ДАЙИ-СЛЕДОПЫТА ТИПА "ОХОТНИК"

"Охотник" — тяжеловооруженный, но самый быстрый и маневренный корабль в системе — предназначен для межпланетных перелетов. Дже'дайи зачастую перестраивают эти корабли по своему вкусу.



КОСМИЧЕСКИЙ ФРАХТОВИК "КРЭДОС ЦРСФ-27"

Эти прочные и надежные корабли производятся корпорацией "Верфи Крэдоса" на Ноксе и используются на многих Колониях в самых разных целях – от транспортных до боевых. Они способны совершать межпланетные перелеты, но отлично летают и в атмосфере.

ИСТРЕБИТЕЛЬ КЛАССА "СМЕРТОНОСНЫЙ"

Эти тяжеловооруженные, быстрые и маневренные корабли были созданы специально для армии королевы-тиранки Хадии. Как и "Охотники", "Смертоносные" могут летать и в открытом космосе, и в атмосфере. Исход боя между "Охотником" и "Смертоносным" зависит от искусства пилота.

КОЛОНИИ

Нечувствительные к Силе потомки дже'дайи не вынесли переменчивой природы планеты Тайтон и расселились по всей солнечной системе.

Планеты системы Тайтон в порядке удаления от звезды Тайтос.

Солнечное Пятно и Мальтерра — небольшие планеты, вращающиеся вокруг Тайтоса в противоположных направлениях. Ученые полагают, что Мальтерра возникла в системе Тайтон, тогда как Солнечное Пятно — "бродячий" планетоид, захваченный притяжением Тайтоса. Когда эти планеты с близкими орбитами проходят рядом, на обеих случаются свирепые ураганы. Обе планеты чрезвычайно жаркие, но добывать полезные ископаемые можно в костюмах спецзащиты.

Нокс — промышленный мир, настолько загрязненный, что над его городами пришлось возвести купола, снабженные фильтрами воздуха. Здесь расположены вредные для окружающей среды производства.

Крев Кёр — усеянная потухшими вулканами планета. Ее атмосфера настолько раскалена, а поверхность настолько иссушена, что никакая жизнь здесь не может существовать. Однако под землей есть огромная сеть пещер и озер. Там выпадает дождь, и в подземных джунглях буйно растут странные растения.

СИНИЕ КРИСТАЛЛЫ, РАСТУЩИЕ НА ПОВЕРХНОСТИ КРЕВ КЁР

Тайтон — насыщенная Силой планета с умеренным климатом, красивая и постоянно меняющаяся.

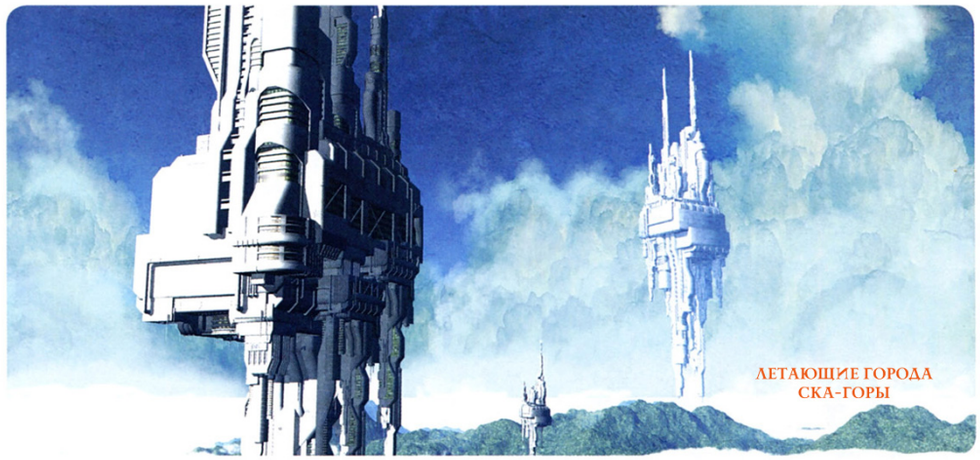
Калимар — многонациональная планета с очень разношерстным населением. Красивые города из белого металла украшены высокими шпилями. Это первая планета, заселенная после Тайтона, и одна из самых густонаселенных Колоний. Калимар — крупный религиозный и экономический центр системы.

Чикагу — планета, на которой правят феодальные преступные кланы, известные как Девять Домов. Возглавляют их аристократы, которые распоряжаются землями и определяют интересы планеты. До войны с Тиранкой все эти бароны, герцоги и графы подчинялись верховному правителю, носящему титул "крэл".

ШПИЛИ КАЛИМАРА

КРЕПОСТЬ РЁ НА ЧИКАГУ

Ска-Гора — зеленый мир с умеренными климатом и обширными лесами, болотами и плавнями. Чтобы сохранить планету в ее первозданном виде, практически все население планеты живет в летающих городах, которые парят над Ска-Горой. Впрочем, некоторые вуки незаконно заселили леса этого мира. Призвать их к ответу пока никто не решился.



ЛЕТАЮЩИЕ ГОРОДА СКА-ГОРЫ

Обри и Маур называют также Великанами. У обоих газовых гигантов есть спутники: у Обри — три, у Маура — семь. В атмосферах планет находятся газодобывающие станции, а на лунах — поселения.

Врата Фурий — самый далекий мир системы Тайтон. Единственные следы цивилизации на этой, по большей части, бесплодной планете — база и научный центр с обсерваторией, где изучают звезды Глубокого Ядра. Именно отсюда отбывали на просторы галактики огромные "спящие корабли". За тысячи лет таких кораблей было отправлено несколько, однако ни один не прислал вестей об успехе или неудаче. Да и новые разумные существа из-за пределов системы со времен прибытия То Йоров не появлялись.

СТАНЦИЯ ФУРИЯ

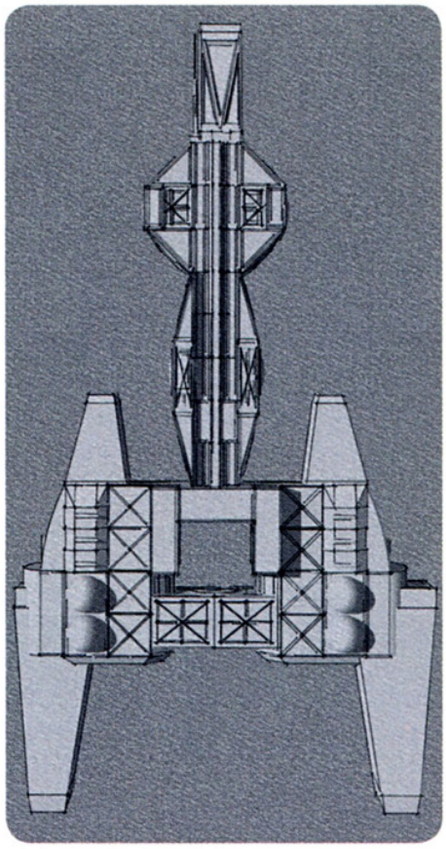
БАРОН ВОЛНОС “ВОЛ” РЁ

Будучи средним из трех братьев, Волнос не надеялся унаследовать баронский титул. Отпрыск богатой и знатной семьи, он провел юность в учебе и путешествиях. Известный в Колониях по прозвищу Вол, он стал лицом синдиката Рё. Младший брат Волноса Хоук познакомил его с другим дже’дайи — Корой. Они полюбили друг друга и поженились. Вскоре у них родилась дочь Таша. Однако отец и старший брат Волноса погибли в войне с Тиранкой, и Волу пришлось взять все обязанности на себя. Сам он считает, что не готов к этому.

ВОЙНА С ТИРАНКОЙ

За двенадцать лет до начала нашей истории королева-тиранка Хадия попыталась объединить Чикагу и подчинить аристократию своим законам, собираясь покорить и другие планеты системы Тайтон. На сторону аристократов, большинство из которых открыто или тайно противостояли Хадии, встали дже’дайи. Так началась война с Тиранкой — кровавый конфликт, унесший жизни многих аристократов, солдат и воинов-дже’дайи.

После смерти Хадии повелителем был выбран слабый нерешительный крэл, или верховный правитель, которого аристократы могли бы контролировать. Сейчас политическая жизнь Чикагу бьет ключом. Дома заключают и расторгают союзы, каждый стремится защитить свои интересы и территорию. Самые крепкие союзы — это браки между членами правящих семей.



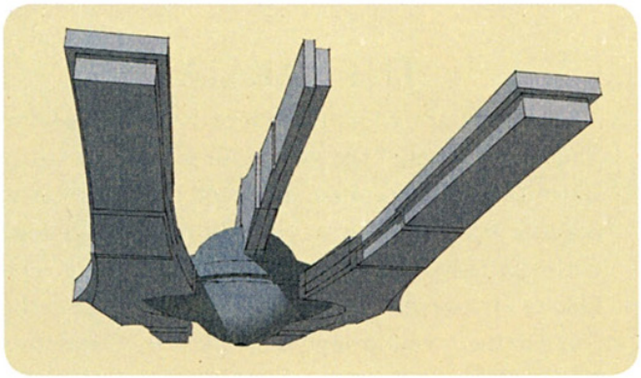
РАКАТСКАЯ ЗВЕЗДНАЯ КУЗНИЦА

РАКАТА

Раса двуногих амфибий, чья Бесконечная Империя тысячелетиями господствовала в галактике. Объединив технологии и Силу, ракаты руками рабов с самых разных планет создали такие технологические чудеса, как Звездная Кузница, где строились боевые машины. Ракаты также изобрели гипердвигатель, использующий темную сторону Силы. Тысячи лет спустя другие цивилизации, воспользовавшись принципами этой технологии, отыщут другие источники энергии и создадут гипердвигатель, который откроет галактику для путешествий и торговли, что, в конечном итоге, приведет к образованию Галактической Республики.

Ракаты также создали Силовые мечи — могучее оружие, в котором энергия темной стороны Силы, проходя через выращенный в лаборатории черный кристалл, преобразуется в светящийся энергетический клинок. Позже основные принципы этой технологии используют джедаи для создания световых мечей.

СИЛОВОЙ МЕЧ



КОРАБЛЬ РАКАТ

БЕСКОНЕЧНАЯ ИМПЕРИЯ

Бесконечная Империя Ракат достигла своего расцвета за пять тысяч лет до возникновения Галактической Республики. Ракаты искали и порабощали только планеты, насыщенные Силой. Такие планеты они находили с помощью адептов Силы, также известных как Ищейки Силы.

Предор Скел'нас — повелитель ракат, коварный и закаленный в боях. Он начинал с самых низов и пробился к вершине власти. Скел'нас считается безжалостным даже по меркам ракат.

ПРЕДОР ТУЛ'КАР, ХОЗЯИН ИЩЕЙКИ СИЛЫ ПО ИМЕНИ ЗЕШ.

ТРИЛЛ, ИЩЕЙКА СИЛЫ

ТАША РЁ

Дже'дайи-странник Таша редко пускает в ход оружие, предпочитая техники "пустой руки", то есть используя Силу для защиты и нападения. Спокойная, уравновешенная и чуткая, она использует свою способность ощущать боль других, чтобы по мере возможности помогать им. Думает, прежде чем действовать, и пытается предусмотреть все возможные последствия своих поступков.

Таша – дочь мастера-дже'дайи Коры Рё и преступного барона с Чикагу Волноса Рё. Она преданна Ордену дже'дайи и его принципам, но разрывается между родителями, стараясь угодить обоим.

СЕК'НОС РАТ

Дже'дайи-странник Сек'нос, чистокровный сит, может быть упрямым и дерзким. Обожает оружие и выковал три меча, пытаясь создать идеальный клинок. В Кузнице Вур Тепе он часто ходит по пятам за мастером Мэдогом. Воспитанный бабушкой со стороны матери Мьяртой Сек и дедушкой Током Ратом, Сек'нос стремится стать таким же великим, как легендарные дже'дайи прошлого и настоящего. Он надеется когда-нибудь войти в их число.

ШЕЙ КОДА

Юная, смелая, порывистая и немного безрассудная, Шей заслуженно носит звание дже'дайи-странника. Осиротев двенадцать лет назад во время войны с Тиранкой, когда ее родители погибли в битве за Калет, Шей дистанцировалась от боли утраты, запечатлев их в памяти как застывшие во времени образы героев.

Шей отличается неистощимым любопытством. Она ничего не принимает на веру и не стесняется задавать любые вопросы. Впрочем, в собственных силах и умениях не сомневается, поскольку знает, что они реальны. Знает, на что способна, так как много раз испытывала свои способности, чтобы найти их предел.

ЗЕШ

Зеш – Ищейка Силы, подчиняется предору Тул'кару. Ступив на поверхность Тайтона, этот ракатский раб станет катализатором событий, которых никто не предвидел.